任天堂 ファミリーコンピュータ™

irem

FAMICOM FAMILY

神仙伝(しんせんでん)™

IF 16

TIX-Z3

取扱説明書

このたびはアイレムのファミリーコンピュータ用カセット「神仙伝」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用前にこの"取扱説明書"をよくお読みいただき、正しい方法でご愛用ください。

使用上の注意

①このカセットは、電池によってデータが保存されています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをＯＮ・ＯＦＦすると、保存されているデータが消えてしまうことがありますのでご注意ください。

②精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックなどを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

③端子部に直接触れたり、水でぬらしたりしないでください。

④シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

⑤長時間ゲームをする時は、健康のため約２時間ごとに10～15分の小休止をしてください。

⑥テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

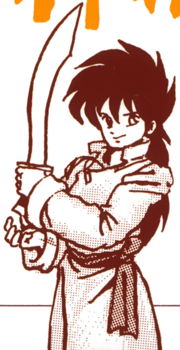
⑦ご使用後はＡＣアダプターをコンセントから必ず抜いてください。

しんせんでん
神仙伝

CONTENTS
もくじ

1. ストーリー —— 2
2. コントローラーの操作方法 —— 6
3. ゲームスタートの方法 —— 8
4. 通常時のコマンド入力 —— 10
5. 戦闘時のコマンド入力 —— 12
6. 「つよさ」のウインドーの見方 —— 14
7. 城と街のシステム —— 16
8. アイテム紹介 —— 18
   - ❶武器一覧 —— 19
   - ❷防具一覧 —— 24
   - ❸その他 —— 27
9. 術・技紹介 —— 30
   - ❶術一覧 —— 31
   - ❷技一覧 —— 39
10. ゲームデザイナーから一言 —— 42
11. ワンポイント・アドバイス —— 44

神仙伝
しんせんでん



1 STORY
ストーリー

むかしむかし、あるところに巨人がいた。彼は一人だった。
頭上には天が足下にはただ地が広がっているだけ。
他には何もなかった。彼が寂しさの中で死ぬと、その体は
山となり川となり、風や雨やいろいろなものとなって一つの
世界ができた。そして、人や動物が生まれた。
龍や神も生まれた。神の仕事は、みんなが
楽しく暮らせる世界を作ることだったので、
自分がもつ強い力を四つに分けて刀を作り、

人の世界の４人の王に与えた。王たちは正しい心を
もっていたので刀の力も正しく働き、平和な世の中が続いた。
ある時、別の世界の悪い生き物が、この美しい世界を
欲しいと思った。そのためには四本の刀が必要なので、
王たちの心に黒い息を吹きかけた。三人の王の心が
真っ黒になったとき、神と四人目の王と、何匹かの龍が
このたくらみに気づいた。
そして、戦いは始まった――。

「神仙伝」の舞台は古代中国。人類の進むであろう次元世界のひとつだ。この世界には、神がすむ〝天上界〟、人間と龍がすむ〝地上界〟、魔獣や魔王がすむ〝魔界〟がある。
地上界は東西南北を東海龍王、西海龍王、南海龍王、北海龍王の四匹の龍と、蒼龍、白虎、朱雀、玄武の四人の王が治めている（黄龍は千年前の蒼龍との争いで世を去る。黄龍城のなごりが護荘館）。
地上界の四人の王に四本の剣を与えたのが、天上界の王、玉帝雷公。
天上界の西王母は、神にして大いなる万物の母である。

しんせんでん
神仙伝

系図
けいず

天上界

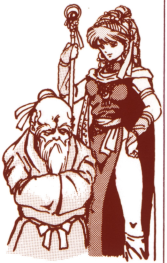
玉帝雷公
西王母

地上界

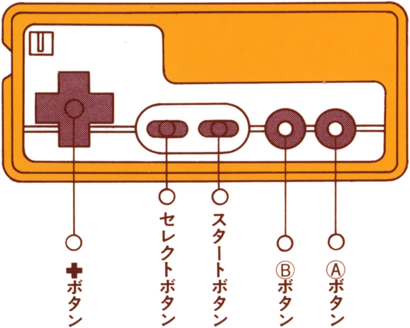
- 玄武(北)　北海龍王
- 朱雀(南)　南海龍王
- 黄龍……護荘館
- 白虎(西)　西海龍王
- 蒼龍(東)　東海龍王

魔界

？



②コントローラーの操作方法



■✚ボタン

主人公とその仲間たちを上下左右に移動させます。また、各コマンドを入力する際には、ウインドー内の▶を移動させることで、セレクトもできます。

■セレクトボタン

戦闘や会話モード以外の時に押すと、メッセージスピードを変えられます。

■スタートボタン

タイトル画面が出ているときにこのボタンを押すと、ゲームがスタートします。まずは旅の記録を作ってください。

■Ⓐボタン

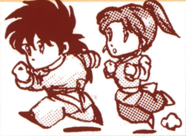
フィールドを移動しているときに押すとウインドーを開けられます。また、各コマンドの決定にも使います。

■Ⓑボタン

各コマンドのキャンセルとウインドーを閉じるときに使います。

Ⓑ+✚で走って移動

街や村、城などでは、Ⓑボタンを押しながら✚ボタンを上下左右に操作することによって、主人公を走らせる事ができます。



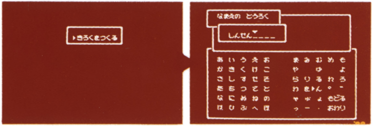
③ゲームスタートの方法

まずはスタートボタンを押そう！

ファミコンの本体に「神仙伝」のカセットをセットし、スイッチを入れると、画面にタイトルが表示されます。ここでスタートボタンを押してください。

初めて冒険に旅立つ時には、名前を登録しよう

初めてゲームをするときには、「きろくをつくる」というウインドーが開きますからⒶボタンを押してください。画面は右の写真のように変わるはずです。名前を登録して、さあ、冒険に出発しましょう！



旅の続きを始めたい時は?

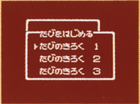
一度冒険に旅立ってから、またその続きをやりたいときには、「たびをはじめる」というコマンドを選択、決定してください。

ゲームをやめる前にはセーブしよう

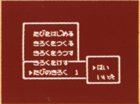
いったんゲームを中断する場合には、必ずセーブしましょう。詳しくはP.17をお読みください。

★記録は写す事も消す事も可能

「たびのきろく」は最大3つまで記憶できます。何かあった時のことを考えて、記録を写しておいたり、あるいは不要な記録を消したりすることもできます。

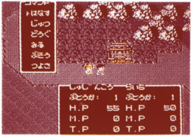


▲✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定



▲キャンセルはⒷボタンか「いいえ」

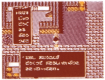
4 通常時のコマンド入力



移動中にⒶボタンを押すと、コマンドが表示されたウインドーが開きます。また、Ⓑボタンを押せば、ウインドーは閉じます。

■はなす

城や街、村などで人を見つけたら、主人公をその相手にピッタリと寄せ、Ⓐボタンを押します。✚ボタンで▶を「はなす」に合わせてⒶボタンを押せば話しかけられます。



■じゅつ

移動中の術をとなえます。✚ボタンで「じゅつ」を選択、Ⓐボタンで決定、さらに同様の操作でとなえたい術を選択決定します。

■どうぐ

持っている道具を使えます。✚ボタンで「どうぐ」を選択、Ⓐボタンで決定、同様の操作で使いたい道具を選択、決定します。

■みる

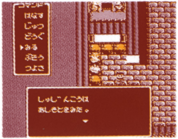
つぼの中を調べる時などに使います。✚ボタンで▶を「みる」に合わせ、Ⓐボタンで決定。つぼに何か入っていれば、同時に取ることもできます。

■ぶそう

取得した武器や防具を装備できます（装備しないと効力を発揮しません）。攻撃力や防御力のウインドーを参考にしながら、決定してください。

■つよさ

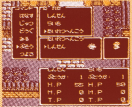
各キャラクターのステイタスを確認できます。その時点で覚えている術や技も、一覧表でチェックできます。詳しくはP.14をお読みください。



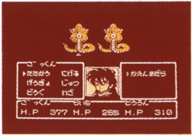
◀つぼの中には重要アイテムも……

★"ぶそう"で隊列変更も

"ぶそう"コマンドを決定した後、"たいれつへんこう" を選択、決定すれば、パーティーの並び順を変更できます。



5 戦闘時のコマンド入力



城や街、村などの外を歩いていて敵に遭遇すると、自動的に戦闘コマンドのウインドーが開きます。状況を判断して戦ってください。

■たたかう

その時点で所持している剣や斧で敵を攻撃します。最も一般的な戦闘法で、攻撃力と相手に与えるダメージは比例します。敵に与えたダメージがその敵の生命値を上回れば、倒すことができます。

■じゅつ

武器で攻撃するかわりに、術をとなえます。戦闘用の術で敵にダメージを与えたり、回復の術で味方のキズをいやしたりすることができます。ただし、術は使用するたびに、マジックポイントを消費します。

■ぼうぎょ

味方のキャラクターの生命値が少ない時などにこのコマンドを実行すると、敵から受けるダメージを半分にすることができます。

■にげる

遭遇した敵から逃げたい時に、このコマンドを実行します。いつも逃げられるとは限りませんが、数回実行を繰り返せばその確率は上がります。ただし、絶対に逃げられない敵もいます。

■どうぐ

戦闘中に道具を使いたい時にこのコマンドを実行します。味方のキャラクターの生命値を回復させる時などは、だれに対してかも決定してください。

■わざ

技を使う時にこのコマンドを実行します。戦うよりも大きなダメージを与えられる事が多いですが、使用のたびにテクニカルポイントを消費します。

★武器を道具として使う

通常、武器は"たたかう"で効力を発揮しますが、物によっては"どうぐ"として使ったほうがより大きな威力を発揮する武器もあります。試してみましょう。

⑥「つよさ」のウインドーの見方

移動中のコマンドの中から「つよさ」を選び、チェックしたいキャラクターを選択すれば、様々な情報をウインドー内に表示できます。

■レベル

キャラクターの様々なステイタスを決定する基本値。経験を積むことでこの値は上がります。

■すばやさ

この値が高くなると、敵の攻撃をかわしやすくなったりします。

■しょじきん

持っているお金です。各お店での買い物に使います。

■ちから

ちからの強さです。この値が高くなれば、攻撃力も増します。

■かしこさ

この値が高くなると、敵を吸い込む(後述)時に有利になります。

■けいけんち

戦いの経験を示す値です。左が今までの総合値。右が次のレベルまでの残りの値です。

■HP・さいだいHP

現時点の生命値とその最大値です。生命値が0になるとそのキャラクターは死んでしまいます。

■MP・さいだいMP

現時点で使える術(マジック)のポイントとその最大値です。

■TP・さいだいTP

現時点で使える技(テクニック)のポイントとその最大値です。

■こうげき力

〝ちから〟と武器の威力を合わせた攻撃の総力です。この値が大きくなればなるほど、敵に与えるダメージも大きくなっていきます。

■ぼうぎょ力

敵からの攻撃を防御する力です。よりがんじょうな防具や盾、かぶとを得ることで、この値も上がり、ダメージを少なくしていけます。

★術や技も一目でチェック

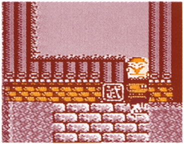
「つよさ」のウインドーが表示されている時にⒶボタンを押していくと術や技の一覧が見れます。

7 城と街のシステム

城や街、村には、様々なお店やパーティーを助けてくれる人達が存在します。人には直接、お店ではカウンターごしに話しかけましょう。

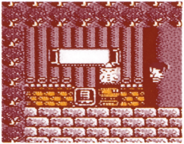
■武器屋

攻撃用の武器や、防御用の防具、盾、かぶとなどを売っています。買う時には、お店の人がパーティーの中の誰が装備できるかを教えてくれます。



■道具屋

傷をいやす薬をはじめとした、様々な道具を売っています。また、不要な武器や防御アイテム、道具などを元値の75%でひきとってもくれます。

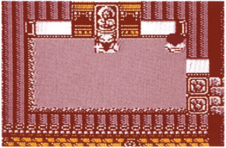


■飯店

中国の宿屋です。ふつう、宿泊にはいくらかお金がかかりますが、冒険で失ってしまったＨＰやＭＰ、ＴＰなどを最大値まで回復してくれます。

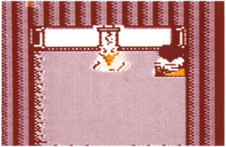
■医者

冒険の途中でどくを受けたり、仲間が死んでしまった時に、無料でどく消し、そせいをしてくれます。ただし主人公を生き返らせる事はできません。

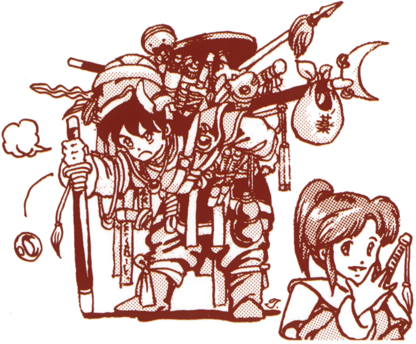


■王様・館長・長老

城や街、村などで、１番えらい人です。旅の記録をセーブしたい時には､｢…きろくするかな？｣の問いに｢はい｣のコマンドを実行してください。



8 アイテム紹介



「神仙伝」の舞台で使える
アイテムの数は、全92種類。
城や街、村などで買える
もののほかにも、
つぼの中に入っていたり、
敵が持っていたりする
アイテムもある。
ぜーんぶ紹介しちゃうから、
冒険に役立ててほしい。

1 武器

武器には様々なタイプがある。また敵にも様々なタイプがあって、同じ武器でも効果が違ってくる。状況に応じてうまく使い分けよう。

アイテム名	特徴
あいくち（七首）	刃とにぎりが一体になった刃物
あんこつさん（掩骨鏟）	古来より伝わる掩骨製の鏟
おんみょうさく（陰陽索）	陰陽道で使うなわ
かいめいけん（開明剣）	開明獣よりさずかった剣。かなりの攻撃力がアップ
かえんのつえ（火炎の材）	火炎をまきおこす道士の杖
かえんのつるぎ（火炎の剣）	火炎状の刃を持つ剣

アイテム名	特徴
がびし(峨眉刺)	一撃必殺の急所突きの武具
かるらのけん(迦楼羅の剣)	迦楼羅が使用していた剣
かんようとう(砍奴刃)	妖魔と戦う時に用いる刀
くまでのすき(熊手の鋤)	熊手の巨大な戦闘用の鋤
げっかさん(月牙鏟)	そこそこの攻撃力を持つ、刃が月牙状の鏟
げんぶとう(玄武刀)	四神の刀の一つ。実用的な刀ではない
こうようしょ(降妖杵)	魔物撃退用の杵
ざんようけん(斬妖剣)	魔物の体を直接切ることのできる剣
しちせいけん(七星剣)	七つの星がきざまれた古代の名刀

アイテム名	特徴
しにがみのつえ(死神の杖)	死神が持っていたとされる杖
しゅめいとう(取命刀)	命を吸い成長するといわれる刀
すざくとう(朱雀刀)	四神の刀の1つ。実用的な刀ではない
せきのまごろく(関の孫六)	東方の国のまぼろしの超名刀。攻撃力が飛躍的にアップ
せんかふ(宣花斧)	ふりまわすたびに火花がはじけるという斧
そうぎょ(双魚)	2組の魚の形を模した刃物
そうりゅうとう(蒼龍刀)	四神の刀の1つ。実用的な刀ではない
たかのつめ(鷹の爪)	鷹の爪状をした刃物
てつのしゃく(鉄の尺)	鉄でできた強烈な尺

アイテム名	特徴
てんこうとう(天罡刀)	巨大な両手用の刀
とらのつめ(虎の爪)	虎の爪状をした刃物。鷹の爪よりは強い
はがねのけん(鋼の剣)	かなり重い剣。さほど攻撃力はない
びゃっことう(白虎刀)	四神の刀の１つ。実用的な刀ではない
ひょうせつこん(氷雪棍)	絶対に溶けない氷でできた棍
ひりゅうのおの(飛龍の斧)	飛龍の模様が書かれた斧
ひりゅうのつめ(飛龍の爪)	飛龍の爪状をした刃物。攻撃力がグンとアップ
ふうじんのつえ(風神の杖)	風神が持っていたとされる杖
ほうてんげき(方天戟)	巨大な戟。強烈な武具

アイテム名	特徴
まだらのしゃく(斑の尺)	斑状の模様のある尺
ようせんのつえ(妖仙の杖)	妖仙が持っている杖。杖の最高峰
らいこうのおの(雷公の斧)	玉帝雷公からさずかったという噂のある斧
りゅうこけん(龍虎剣)	龍虎のごとき力を秘めた剣
りゅうじんとう(龍神刀)	伝説の宝刀。最高の攻撃力を持つ
りゅうせんけん(龍泉剣)	龍の住む泉で清めた剣
れっきのけん(烈気の剣)	大気の魔力がやどっている剣
れっせんけん(烈仙剣)	烈仙がきたえた剣。かなりの威力を持つ
ろうがせいすい(狼牙星錘)	狼牙状の刃を持つ星型の錘

② 防具

防御アイテムには防具、たて、かぶとの3タイプがある。なるべく早めにそろえていこう

アイテム名	種別	特徴
おうごんこう(黄金甲)	**防具**	金箔がほどこされた鎧。防御力は最高
かりんのたて(火輪の盾)	**盾**	火輪児を盾に応用したもの
かるらのかぶと(迦楼羅の兜)	**兜**	迦楼羅が使用していた最高峰の兜
かわのかぶと(皮の兜)	**兜**	皮製の簡易な兜
かわのよろい(皮の鎧)	**防具**	皮製の簡易な鎧
きのたて(木の盾)	**盾**	木でできた粗末な盾
ぎょりんのたて(魚鱗の盾)	**盾**	巨魚の鱗でできた盾

アイテム名	種別	特徴
きんらんのけさ(金襴の袈裟)	防具	華美な装飾がほどこされた袈裟
くちばのきもの(赭黄の着物)	防具	着用者を守る力を封じ込めた着物
ごほうどうぎ(護法道着)	防具	護法の力を封じ込めた、黄金甲に次ぐ防具
ごほうのたて(護法の盾)	盾	護法の力を封じ込めた最高峰の盾
しきんかん(紫金冠)	兜	紫金でできた非常に硬い冠
しゃりしのふく(舎利子の服)	防具	舎利子が作った防御力の高い服
たいまのふく(退魔の服)	防具	魔物をよせつけないといわれる服
ちゅうてんかん(沖天冠)	兜	そこそこ防御効果の高い冠
てつのかぶと(鉄の兜)	兜	鉄製の重い兜

アイテム名	種別	特徴
てつのよろい(鉄の鎧)	防具	防御効果はそこそこだがそれなりに重い
どうぎ(道着)	防具	初期に身につけているただの道着
ぶじゅつぎ(武術着)	防具	武術家の標準的な着物
ほのおのたて(炎の盾)	盾	炎の形を模した、護法の盾に次ぐ盾
まだらかぶと(斑兜)	兜	斑状の模様のある兜
むゆうのふく(無憂の服)	防具	妖力の宿った、防御力の高い服
やしゃのよろい(夜叉の鎧)	防具	夜叉が着ていたとされる鎧
らんでんのふく(藍田の服)	防具	その出所は明らかではないが防御力はある
りゅうのうろこ(龍の鱗)	防具	龍の鱗を加工した防具

③ その他

武器や防具のほかにも、ステイタスのアップ、攻撃補助、ＨＰ回復などのアイテムがある

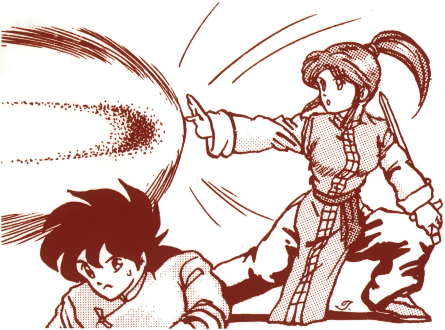
アイテム名	特徴
かりんじ(火輪児)	♠かりんの術に用いる、敵に投げつける火の玉
そでぶろしき(袖風呂敷)	♠ひとふりで大爆発が起きるという武器
ばくようさく(縛妖索)	♠妖怪をしばりあげるなわ
ばしょうせん(芭蕉扇)	♠ひとふりで暴風を起こす武器
べにびょうたん(紅瓢箪)	♠生物を吸い込み、それを意のままに操れる術具
まふうがん(魔封丸)	♠魔封の術に用いる、魔力を封じる薬
かいせいがん(回生丸)	◆ＨＰが50回復する丸薬

♠＝戦闘用具　◆＝通常用具　♥＝ステイタスアップ用具

アイテム名	特徴
かんこんたん(還魂丹)	◆死人をよみがえらす仙丹の一種
かんろすい(甘露水)	◆ＨＰが30回復する水
きんたん(金丹)	◆強力な体力回復薬で、ＨＰが全快
ときうつしのみ(移時実)	◆以前、行った事のある場所へ戻れる
にょいのたま(如意の玉)	◆洞穴の中でも任意に移動できる宝玉
ろうないたん(瓏内丹)	◆解毒薬として広く一般にも普及している
きりんのお(麒麟の尾)	♥伝説の生物キリンの尾。すばやさが大きくアップ
きんこじのわ(緊箍児の輪)	♥釈迦よりあずかった輪。かなりのかしこさアップ
こりきのおび(虎力の帯)	♥虎力仙人の持っていた帯。力がアップ

アイテム名	特徴
こんごうのおび(金剛の帯)	♥金剛石の粉で織られた帯。大きく力がアップ
さんぞうきょう(三像鏡)	♥三つの像が写る鏡。かしこさ多少アップ
たいはくきょう(太白経)	♥太白金星よりさずかった経。かしこさ最大アップ
とうせんしょう(鏜戦鐘)	♥戦用の鐘。力が飛躍的にアップ
ねこめいし(猫目石)	♥猫目に似た石。かなりのすばやさがアップ
はくぎょくけい(白玉圭)	♥白玉でできた圭。かしこさ大きくアップ
ほうんり(歩雲履)	♥履くと多少すばやくなるというくつ
まものおどし(魔物威)	♥これを身につけると最大限すばやくなる
らかんのおび(羅漢の帯)	♥身につけると力が多少増す

9 術・技紹介



主人公たちのパーティーの
使える技や術は、それこそ
数えきれないほどある。
ただし、パーティ全員が
すべての技や術を
使えるというわけではない。
また、術に関しては、
敵によって効果のない時も
あるから、考えて使おう。

火の術

火を使った術で氷の魔物に対して効果的

名　称	特　徴
かりんの術 (火輪の術)	㊌小さな火の玉(火輪児)を敵に投げ込みダメージを与えるという術。初期の頃はかなり有効に使える。
しゃくりんの術 (灼輪の術)	㊌火輪の術がレベルアップしたもの。敵のまわりに炎の輪を作りダメージを与える術。
だいかりんの術 (大火輪の術)	㊌巨大な車輪状の火の輪を敵に投げつけるという術。水と術として単体に与えるダメージは一番大きい。
しんかの術 (真火の術)	㊋敵にまとわりついて離れなくなる炎を出す術。多くの敵に対して使用できるので便利。
らいえんの術 (雷炎の術)	㊋真火の術がレベルアップしたもの。落雷によって、多くの敵を火炎に巻き込んでいく術
さんまいしんか (三昧真火)	㊋雷火の術がレベルアップしたもの。敵の体にまとわりついて離れない、この世で最も高温の炎を出す術。

㊌＝単体用　㊋＝複数用

氷の術

氷を使った術で炎系の敵に対して効果的

名　称	特　徴
ようひょうの術 (妖氷の術)	㊚数百もの氷魂を敵に投げつけ大きなダメージを与えるという術。初期の頃に身につける術のうちの一つ。
ばくひょうの術 (縛氷の術)	㊚妖氷の術がレベルアップしたもの。敵を中心に空中から発生した氷魂が集まり氷にとじ込め圧死させる術。
ばくれいしの術 (爆冷矢の術)	㊚縛氷の術がレベルアップしたもの。敵に命中するとその体内で増殖する氷を発生させる魔法の矢。
ひょうきのほう (氷気の方)	㊡超低温の気体が多くの敵をつつんで倒すという術。消費するＭＰは少ないが与えるダメージは大きい
まひょうきの術 (魔氷気の術)	㊡氷気の術がレベルアップしたもの。超低温の気体が敵の体内に入り込み滅すという術。
れいひょうの術 (霊氷の術)	㊡魔氷気の術がレベルアップしたもの。数千もの氷魂が敵の群れをどこまでも追いまわすという術。

死の術

敵の魂を抜き取ってしまう術。死人には無効

名　称	特　徴
よみのほう (黄泉の方)	㊖敵を黄泉へと導き、生命力を奪うという恐しい術。火の術や氷の術などよりも消費ＭＰは多いが効果はバツグン。
しゅめいのほう (取命の方)	㊖黄泉の方がレベルアップしたもの。敵の魂と肉体を強制的に引き離し、死にいたらしめるという術。
ばりはらのほう (バリハラの法)	㊖取命の方がレベルアップしたもの。敵の肉体。心臓や脳などに死を認識させ生命活動を全てストップさせる術。
よみのめっし術 (黄泉の滅死術)	㊫敵一群の生命力を奪い取り、死をまねくという術。初期の術の中では一番攻撃力のある術。
おみかくしの術 (御身隠しの術)	㊫黄泉の滅死術がレベルアップしたもの。敵の魂を一瞬のうちにアストラル界へと導き滅す術。
きょくすいの術 (極衰の術)	㊫死の術の最高峰。御身隠しの術がレベルアップしたもの。一瞬のうちに敵の肉体を老化させダメージを与える。

雷の術

雷を敵の頭上に落として攻撃する恐怖の術

名　称	特　　　徴
らいかの術 （雷火の術）	㊖瞬時に敵に向かって雷をおとし、大きなダメージを与える術。その落雷の力ははかり知れない程大きい。
まらいほう （魔雷方）	㊖雷火の術がレベルアップしたもの。敵が接している大気中の電気を一気に集め、さすようにに攻撃する術。
だいらいかの術 （大雷火の術）	㊖魔雷方がレベルアップしたもの。敵を直撃する巨大な落雷の術。少ないＭＰで大きなダメージを与える。
らいこうの術 （雷光の術）	㊗広範囲の雷雲から発せられ、敵全体をつつみ込んでしまう落雷の術。初期の段階ならかなり有効に使える。
ようらいの術 （妖雷の術）	㊗雷光の術がレベルアップしたもの。敵の立っている地中の電気を、敵の体を通じて放電させるという術。
だいらいげき （大雷激）	㊗妖雷の術がレベルアップしたもの。雷光の術をさらに巨大にし、敵全体をつつみ込む落雷の術。

大気の術

周囲の気を集めて敵に攻撃をしかける高級術

名　称	特　　徴
れっきの術 (烈気の術)	㊫とてつもなく高圧の大気を敵のまわりにはりめぐらせ、一瞬のうちにダメージを与える術。
かまいたちの術 (鎌鼬の術)	㊫烈気の術がレベルアップしたもの。敵の顔の前に真空部分を作り、かまいたちのように攻撃する術。
まくうしんき (魔空真気)	㊫かまいたちの術がレベルアップしたもの。１体の敵のまわりを完全な真空状態にし、その動きを封じダメージを与える。
ふうじんの術 (風刃の術)	㊡敵のまわりにいくつもの小旋風を発生させ、かまいたち現象を作りあげるという術。多くの敵に使えて効果的。
こうませんぷう (降魔旋風)	㊡風刃の術をレベルアップさせたもの。さらに多くのかまいたちを呼び出し、敵の群れを切りきざんでいく術。
たいきめいどう (大気鳴動)	㊡降魔旋風をレベルアップしたもの。敵周囲の大気を震動させる事によって、その敵を原子の単位まで分解する術。

攻撃補助

直接攻撃とは違い間接的に戦いを助ける術

名称	特徴
かげしばりの術 （影縛りの術）	敵の影を念力によって地面にしばりあげてしまい、生身の肉体の動きをにぶくしてしまう術。
げだつのほう （偈奪の方）	敵の脳から発する電気信号に、防害電波を流すことによって脱力感をその敵に与える術。
まふうの術 （魔封の術）	魔法ふうじの印を結ぶことによって、敵の術を封じることができる。
きゅうこんの術 （吸魂の術）	敵のたましいを吸いとり、意のままにあやつってしまうという術。「紅びょうたん」と効果は同じ。
ばくようの術 （縛妖の術）	敵の周囲に妖気を送り込み、動きを完全に止めてしまう術。1匹の敵に対してのみ有効。
ちえんのほう （遅延の方）	影縛りの術の1ランク上の術で、敵全員の動きをにぶくしてしまう術。

回復の術

キズついた体をなおす治えんのための術

名　称	特　徴
かんろの術 （甘露の術）	味方のＨＰを回復する甘露を作り出す術。効果は甘露水と同じで、ＨＰを30ポイント回復。
しゃくていの術 （燦体の術）	人間が潜存的に持っている未知なる力を導き出す術。味方１人のＨＰを50ポイント回復。
まはあらの術 （マハアラの術）	西方インドより伝わりし体力回復の秘法。味方１人に対し、ＨＰをＭＡＸまで回復してくれる。金丹と同じ効果がある。
だるどりいの術 （ダルドリイの術）	同じくインドの行者がもたらした祝福の術。味方全員に対しＨＰを100アップさせてくれるがＭＰ消費は大きい。
ひだの術 （鈹打の術）	特殊な〝つぼ〟に針を打つことにより、味方１人に対しＴＰを150回復させてくれる術。
かんこんの術 （還魂の術）	１度死んでしまった仲間の魂をあの世から呼びもどすという復活の術。ＭＰを多く消費するがとても役に立つ。

その他の術

自分のキャラクターのステイタスアップの術

名　称	特　　徴
ろうないの術 (瓏内の術)	"ろうないたん"を作り出し味方に与える事によって解毒するという術。味方１人に対して使える。
くんだりの術 (クンダリの術)	インドから伝わった、マヒ治療の術。マヒ状態になった味方１人に対し使用できる。消費ＭＰは少ない。
みましの術 (躬益の術)	体内の情報伝達速度を向上させ動きを速くする術。味方１人に対し有効で、すばやさが一時的にアップする。
らかんの術 (羅漢の術)	肉体の潜在能力を引き出し、大きなパワーをつける術。味方１人に対し、一時的に力をアップさせる。
おみうつしの術 (移御身の術)	瞬時に短距離を移動できる術。通常時はダンジョンから外への脱出、戦闘時は戦闘離脱に使える。
やまうつしの術 (移山の術)	行きたい場所が自分のいる位置に移動する術。村や城、洞穴などをセレクトしてワープする事ができる。

技 PART1

前半から中盤に覚える比較的初歩的な技

名称	特徴
とういさん (退掌)	㊁手刀による一撃で、敵にかなり大きなダメージを与えるスゴイ技。ＴＰの消費が少ない分利用価値がある。
こりゅうは (虎龍破)	㊂虎龍のごとき〝気〟を、複数の敵に打ち込む技。単体に与えるダメージはそこそこある。
ぼくめんしょう (朴面掌)	㊁敵の頭部の破壊のみを目的とした恐しい一撃。これがうまくきまると、早く決着がつくだろう。
とうしんしょう (掏心掌)	㊁一部の兵士達が主に使用する護身用の技だが、敵にダメージを与える事もできるので、攻撃としても使える。
とさんうさすい (登山右挫捶)	㊂掏心掌の複数版ともいえる技。やはり、攻撃としても使用できるので、敵が多い時に有効。
ろうがぼくさん (狼牙撲掌)	㊁まるで狼が牙をむいているような型なので、この名がついた技。小さなＴＰで大きなダメージを与える。

技 PART2

中盤から後半に覚えられるかなりの高級技

名　称	特　徴
がらいさん (我磊掌)	㊓肉体をまるで石のように硬くして、多くの敵に攻撃するという突き。虎龍破よりは有効に使える技。
しんらぼくげき (森羅撲激)	㊐ありとあらゆるものを撲殺する一撃。消費するＴＰは大きいが、与えるダメージはそれ以上に大きい。
だんようけん (断妖拳)	㊓妖魔との戦いに用いるため開発された拳法。複数の敵に効果があるので、その時に応じて使用。
だっこんかい (脱魂戒)	㊐たったの一撃で敵の魂を抜きとってしまうという荒技。単体にしか使用できないが、その効果は大きい。
しほうのうで (孜坊の腕)	㊓数百の腕が空中に表れ、たくさんの敵に対して激しく攻撃をする技。消費ＴＰと与えるダメージはともに大きい。
だいしょうかい (大消解)	㊐敵の体を粉々に分解する、という目的を持った技。単体に与えるダメージとしては最高の値。

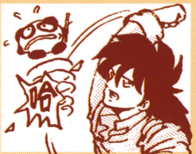
技 PART3

数々の試練をたえた者だけが修得するスゴ技

名称	特徴
やまたのぎほう (八股の巍法)	㊋体から八本の腕が生え、さらにそれぞれが八つに分かれて敵の群れをなぎたおす恐しい拳法。
きこうほう (気功砲)	㊔1ターン目に"気"をため、2ターン目に確実にクリティカルヒットを生み出す技。時には大消解よりも効果がある。

★確実に敵にダメージを与えられる"技"を有効に使おう!

"技"は"術"と違ってどんな敵にもある一定のダメージを確実に与えることができます。強敵との対戦やここぞという場面では、"技"を有効に使いましょう。



10 ゲームデザイナーから一言

誰が造ったのでもない。ずっと昔から宇宙はここにあった。それにどうやら始まりも無かったし、終わりも無いらしい。

宇宙の中には、たくさんの世界がある。それは上にも下にも横にも、人間には感覚することのできない方向にも広がっている。そんな中のひとつが我々の住んでいる世界であり、そこから少し離れた所に、神仙伝の世界がある。おそらくそのすぐそばに魔界もあるだろう。

実は、みんなが考えているほど、我々の世界は単純ではないのだ。複数の世界と世界の間は、ある技術(もしくは能力)があれば双方向に行き来ができる。一般の人々は知らないことだが、いくつかの世界から我々の所へ来ている者達がいる。彼らが何の目的で来ているのかというと、平たくいえば侵略である。

もちろん我々もそれを黙って見ているわけではない。もうずっと以前から、世界的な規模である組織が運営されていて、我々の知らない所で侵略者たちとの戦いが続い

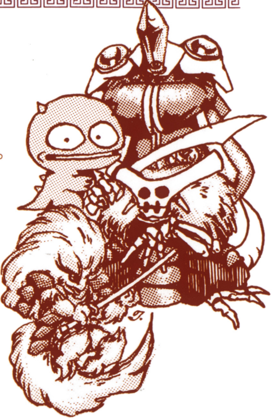
ている。彼らの強大な力に対して、我々は、数人の戦士たちの異常な能力によって、かろうじて守られているにすぎない。

今まで我々は、一部の異常能力者をのぞいてほかの世界へ行くことはできなかったが、しばらく前にある技術が開発された。それによって作られた機械がコンピュータである。そう、コンピュータとは、次元転移機なのだ。

それぞれのマシンによって表現されている世界は（ブリタニアやアレフガルドも）真実である。数万、数十万という人々がそのソフトをプレイすることによって、強大な気の力が生まれ、異世界へと流れ込む。それが、そこで戦っている異常能力者の力の源となるのだ。

私がこのことを真実としてここに書くことは、実は非常に危険なことで、私自身、の命が狙われる恐れがある。だから以上のことは、妄想癖の強いゲームデザイナーがでっちあげたフィクションであるということにして、話を終えておこう。

11 ワンポイント・アドバイス



●新しい城や街、村へ行ったら、すべての人に話しかけ、情報を集めましょう。旅のヒントが得られるはずです。

●「神仙伝」では、主人公が死ぬとゲームオーバーです。少なくともレベルアップしたらセーブしておきましょう。

●術や技を使うには、かなりのＭＰやＴＰを必要とします。なるべくここぞという時まで温存しておきましょう。

●べにびょうたんの使い方は様々です。戦いの中で敵の特徴をよくチェックして、効果的に使いましょう。

●戦闘では、パーティーの先頭にいるキャラクターが最も多くの攻撃を受けます。隊列変更で調整しましょう。

●お店では買えない品物を道具屋で売ってしまうと、買いもどすことはできません。よく考えて売りましょう。

製作・発売元 株式会社タムテックス

販売元 アイレム株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル
アイレム・パーティ係 TEL.(06)534-1060
1989年12月発行

しんせんでん
神仙伝™

■テレホンサービス

札　幌／011-685-9131　東　京／03-823-5130
名古屋／052-323-0270　大　阪／06-535-0651
福　岡／092-475-9400

©1989TAMTEX ©1989 IREM CORP.
MANUAL ©1989 IREM CORP.

●ゲーム攻略に関するお問い合わせは御容赦願います。

禁無断転載

アイレム

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。